

IL GIOCO A SENZ'ATOUT



Obiettivo

raggiungere il numero di prese dell'impegno

Metodo

- quante prese ho a disposizione ?



Vincenti

- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno ?



Affrancabili

Scegliere da quale o quali colori reperire le prese che mancano

Il colore di sviluppo

Spesso il colore di sviluppo è uno solo, ed è evidente:

♠ 86

♥ K5

♦ KQ1075

♣ 872



♠ AKQ3

♥ A72

♦ J32

♣ A654



Sud gioca il contratto di 3NT

Ovest attacca con il 2♥

Vincenti: 3♠, 2♥ e 1♣ = 6 prese

Il colore di ♦ può fornire, da solo, le prese mancanti

L'avversario rifiuterà due volte di prendere con A♦

Occorre quindi preservare il K♥ del morto che servirà quale ingresso per incassare le ♦ affrancate

Il rientro (o ingresso) è una carta che consente di far vincere la presa alla mano giusta nel momento giusto



Prendere in mano o al morto?



La scelta del colore di sviluppo

♠ 653
♥ 32
♦ AQJ109
♣ 764

Sud gioca il contratto di 3NT
Ovest attacca con il K♥
Vincenti: 3♠, 1♥ e 1♦ = 5 prese
ulteriori prese possibili:

N
O E
S

Affrancabili: 4 a ♣

Con impasse: 5 a ♦

♠ AKQ
♥ A4
♦ 872
♣ KQJ105



Una volta in presa
con A♣, gli avversari
avranno altre 4 prese
da incassare a ♥



Se l'impasse riesce,
basterà ripeterla tre
volte per mantenere il
contratto

Impostare correttamente la manovra

♠ 763
♥ 864
♦ A653
♣ QJ3

	N	
O		E
	S	

♠ AKQ
♥ A32
♦ K8
♣ A10985



Sud gioca il contratto di 3NT

Ovest attacca con il 2♦

Vincenti: 3♠, 1♥, 2♦ e 1 a ♣ = 7 prese
ulteriori prese possibili:

Affrancabili: 3-4 a ♣



Quale è la migliore manovra
di affrancamento?

Da Nord verso Sud, per sottomettere
l'eventuale Re di Est sotto l'Asso

Prendete di A♦ dal morto e giocate Q♣

Mantenere i collegamenti

♠ AK6
♥ A74
♦ QJ54
♣ A72



♠ 985
♥ 1032
♦ 63
♣ K8653

Sud gioca il contratto di 1NT

Ovest attacca con il 4♠

Vincenti: 2♠, 1♥, e 2 a ♣ = 5 prese
ulteriori prese possibili:

2 «prese di lunga» a ♣ (resti divisi 3-2)

Opzione 1:

Il dichiarante gioca
A♣, K♣ e ♣ «a dare»



Non avrà più ingressi
per incassare le
vincenti

Opzione 2:

Il dichiarante gioca
piccola ♣, sia dalla
mano che dal morto



Appena riprende, gioca
A ♣ e ♣ incassando tutte
le vincenti

Mantenere i collegamenti

Avete appena fatto conoscenza con una manovra molto frequente, che si chiama «Colpo in bianco»

Il colpo in bianco è la cessione immediata di una presa (che comunque si sarebbe ceduta dopo) allo scopo di mantenere le comunicazioni nel colore



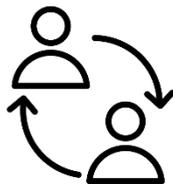
Colori comunicanti e colori bloccati

Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra

KQ72



AJ83



**Incasso fluido
di 4 prese**

QJ109



AK



**Impossibile incassare
tutte le vincenti**



Colori comunicanti e colori bloccati

A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che -muovendo in modo malaccorto- creano il blocco

KQ2



AJ83

Provate a giocare A♠ e 3♠ ...

Rimarrete con ...

KQ



J83



... ed il colore sarà bloccato!



GIocate PER PRIMI GLI ONORI DEL LATO CORTO

Prima gli onori dalla parte corta

K2



AQJ43

Iniziare con il Re, poi cartina per dare la presa alle altre vincenti della mano lunga

Vale anche quando volete affrancare un colore...

♠ 872

♥ A7

♦ J10952

♣ J32

Sud gioca il contratto di 3NT

Ovest attacca con il 2♥

Vincenti: 2♠, 2♥, e 1 a ♣ = 5 prese

Sorgente di ulteriori prese (4): ♦



1: Vincere l'attacco con il K

2: Muovere le ♦ evitando il blocco

♠ AK3

♥ K85

♦ KQ3

♣ A854

Sud giocherà uno degli onori di quadri che ha in mano. Se l'avversario rifiuta di prendere Sud continuerà con l'altro onore di mano

Rimediare a un blocco

Il blocco a volte non è irrimediabile ..



... purché nella parte lunga esista, a fianco delle prese da incassare, un **RIENTRO**

♠ 6542
♥ 103
♦ KQJ102
♣ 54

Il Giocante ha 13 vincenti: 1 ♠, 5 ♥, 5 ♦ e 2 ♣
Il colore di ♦ è bloccato.... ma ...

	N	
O		E
	S	



... il 10 ♥ permette di entrare al morto dopo aver sbloccato A ♦ per incassare le ♦ vincenti

♠ A73
♥ AKQJ2
♦ A
♣ AK32

Se vi accorgete di avere un colore bloccato fate in modo che gli altri colori lavorino per superare il blocco

D
1

N North				
♠ A865				
♥ J43				
♦ A72				
♣ AKQ				

O West	N	E	S
♠ 732	3SA	Pass	Pass
♥ A1085			
♦ J10			
♣ 10752			

E East
♠ QJ1094
♥ K97
♦ Q95
♣ 93

S South
♠ K
♥ Q62
♦ K8643
♣ J864

CONTRATTO

3SA	Nord
0	0

ATTACCO

Dama di ♠, la più alta della sequenza.

Il Gioco. Con il Re di ♠ sparisce uno dei pochissimi ingressi al morto, resta solo il Re di ♦, il colore da affrancare: Nord conta su 2 ♠, 4 ♣ (bloccate) e 2 ♦... ma se sono 3-2 potrà ricavare altre 2 prese dal colore. Nessuna illusione a ♥ : una presa, ma solo se gli avversari lo muoveranno per primi. Il collegamento "interno" a ♦ va assolutamente *mantenuto*, quindi Nord dovrà cedere la prima (o la seconda) presa, a sua scelta. E sbloccare AKQ di ♣ prima di trasferirsi al morto.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/23x6qo4p>

Hand interface showing cards and bidding:

- Contract:** 2♦
- North:** ♠ QJ104, ♥ 83, ♦ Q93, ♣ AKJ10
- West:** ♠ 8765, ♥ K7, ♦ 107654, ♣ Q3
- East:** ♠ AK3, ♥ A54, ♦ AK2, ♣ 8754
- South:** ♠ 92, ♥ QJ10962, ♦ J8, ♣ 962
- Bidding:** 1SA Pass, Pass Pass
- Score:** 0 (North), 0 (South)

ATTACCO

Q di ♥, che promette il J ed almeno il 9.

CONTRATTO

Il Gioco. Est deve PRIMA di decidere se vincere la presa in mano o al morto. Ha 6 vincenti e solo due colori presentano affrancabili: le ♦ (se divise 3-2 si affrancano 2 prese dopo averne ceduta una) o le ♠ (se divise 3-3, evento più raro della 3-2). Entrambe le risorse sono al morto, quindi... il Re di ♥ va lasciato lì! Vinto l'attacco Est deve giocare AK di ♦ e ♦. Nord incasserà 4 prese a ♣, ma quando Est vincerà qualsiasi ritorno avrà modo di tornare al morto con il K di ♥ ed incassare altre 2 ♦.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/27roh7pd>

	N North ♠ 32 ♥ K86 ♦ QJ10754 ♣ Q3	
	West ♠ Q9 ♥ Q10953 ♦ 863 ♣ K96	
	S South ♠ A7654 ♥ AJ ♦ AK ♣ 7542	CONTRATTO 3SA Sud 0 0

ATTACCO

10 di ♥, la più alta delle toccanti da sequenza interrotta

Il Gioco. 9 prese pronte! 1 ♠, 2 ♥ e 6 ♦. Ma una trappola mortale mette alla prova l'ingordigia di Sud: se non si accorge che le ♦ sono bloccate, che il Re di ♥ è l'unico ingresso al morto, e che un Asso non può essere superato da un Re, vincerà la prima presa con il Fante. Poi si metterà a pensare... ma sarà tardi! Quindi: rinunciare al regalo e prendere con l'Asso, incassare AK di ♦, trasferirsi al morto superando il Fante di ♥ con il Re e proseguire con le 4 ♦ quadri affrancate

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2ybp47hn>

	N North ♠ Q9764 ♥ 10432 ♦ K6 ♣ Q6													
West ♠ AK10 ♥ 865 ♦ AQ1075 ♣ A4	<table border="1"> <tr> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> </tr> </table>	O	N	E	S	Pass	Pass	Pass	Pass	3SA	Pass	Pass	Pass	E East ♠ 852 ♥ AK7 ♦ J93 ♣ 7532
O	N	E	S											
Pass	Pass	Pass	Pass											
3SA	Pass	Pass	Pass											
	S South ♠ J3 ♥ QJ9 ♦ 842 ♣ KJ1098	CONTRATTO <table border="1"> <tr> <td>3SA</td> <td>Ovest</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>0</td> </tr> </table>	3SA	Ovest	0	0								
3SA	Ovest													
0	0													

ATTACCO

4 di ♠, la più piccola del colore più lungo



Il Gioco. Sud impegna il Fante. Ovest conta: 2 ♠, 2 ♥, 1 ♣ e 4 ♦ anche 5, se riesce l'impasse al Re. Va al morto a ♥ ed intavola il 9 o il J di ♦ (non il 3!!), in modo da poter ripetere l'impasse qualora il K fosse in Sud. Così non è, ma ormai Ovest ha le sue 9 prese. Nella prima presa Nord si deve accorgere che AK10 di ♠ sono tutti in Ovest(Sud ha giocato il J: non ha né il 10 né un onore alto). Quindi, quando sarà in presa NON deve più muovere ♠, altrimenti Ovest farà una presa il più:10 di ♠

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/27u8c32q>

	<p>N North</p> <p>♠ AK74 ♥ AKQ2 ♦ AQ ♣ 654</p>	
<p>West</p> <p>♠ Q1082 ♥ 1097 ♦ J1093 ♣ K2</p>	<p>O N E S</p> <p>3SA Pass Pass</p> <p>Pass</p>	<p>E East</p> <p>♠ J9 ♥ 8643 ♦ 82 ♣ QJ1073</p>
	<p>S South</p> <p>♠ 653 ♥ J5 ♦ K7654 ♣ A98</p>	<p><u>CONTRATTO</u></p> <p>3SA Nord</p> <p>0 0</p>

ATTACCO

Q di ♣, la più alta della sequenza

Il Gioco. Relax per Nord: 2 ♠, 4 ♥, 3 ♦, 1 ♣ : 10 prese pronte. Attenzione, però: le ♦ daranno 3 prese (forse di più, se divise 3-3) solo se gli onori si potranno incassare separatamente. Vinto l'attacco al morto (su cui Ovest deve, assolutamente, buttare il suo Re per non bloccare il colore di Est) Nord deve occuparsi immediatamente delle ♦ : incassa AQ della mano, poi usa il prezioso Fante di ♥ per tornare al morto ed incassa anche il K di ♦. Non sono divise, pazienza: 10 prese sono assicurate.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/2xq2cpcb>

	N North ♠ 10852 ♥ A64 ♦ J986 ♣ J10	O N E S 3SA Pass Pass Pass	E East ♠ A73 ♥ Q97 ♦ K1043 ♣ A84
	West ♠ KQ6 ♥ J3 ♦ AQ52 ♣ K753		S South ♠ J94 ♥ K10852 ♦ 7 ♣ Q962

CONTRATTO
3SA Est
0 0

ATTACCO

2 di ♥, una carta piccola che promette uno o più onori (senza sequenza).

Il Gioco. Con Jx per Qxx Est è CERTO di fare prima o poi una presa... a patto che non metta il Fante del morto, Nord prende e rigioca ♥. Est deve giocare la piccola! Nord se vuole prende e muove ancora ♥, ma ad Est ora spetta una presa. Est conta: 3 ♠, 1 ♥, 2 ♣ e verosimilmente 4 ♦, deve iniziare con Asso e Dama, salvando la forchetta di K10 nell'eventualità del Fante quarto in Nord. È proprio questo il caso, ma, poco male, si fa l'impasse!

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/26k8jwap>

	N North ♠ J10 ♥ K5 ♦ AQJ943 ♣ 754	E East ♠ K64 ♥ J1098 ♦ K6 ♣ Q932
	West ♠ A8732 ♥ 742 ♦ 875 ♣ J10	
S South ♠ Q95 ♥ AQ63 ♦ 102 ♣ AK86		CONTRATTO 3SA Sud 0 0

♠ ♥ ♦ ♣

ATTACCO

2 di ♠, cartina che promette uno o più onori e nega sequenze

Il Gioco. Questo contratto è destinato a cadere, se i difensori lavorano bene: quando Est vince la prima presa con il Re, Ovest si deve accorgere che NON ha la Dama. Est rigioca ♠... e Ovest deve rinunciare a prendere (colpo in bianco), perché sa che non entrerà più in presa; deve sperare che entri Est e che possida ancora una ♠. Sud proverà a fare l'impasse a ♦, e manterrà il contratto solo se Ovest non ha resistito alla tentazione di vincere la seconda presa a ♠.

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/24uz8wsw>

	N North ♠ QJ10765 ♥ Q872 ♦ 8 ♣ 76					
	West ♠ K9 ♥ AK3 ♦ AQJ10 ♣ AKJ8	O N E S 6SA Pass Pass Pass	E East ♠ A ♥ 9654 ♦ 5432 ♣ Q932			
	S South ♠ 8432 ♥ J10 ♦ K976 ♣ 1054			CONTRATTO 6SA Ovest 0 0		

ATTACCO

Q di ♠, che promette il J ed almeno il 9.

Il Gioco. Ovest conta le prese: 2 ♠, 2 ♥, 4 ♣, ... e per arrivare a 12 prese non ci sono santi, è necessario fare 4 prese a ♦. L'impasse va fatto subito e, se va bene, deve essere ripetuto ancora due volte. Quindi servono altri due ingressi in Est. Ci sono, a ♣: vinta la presa con il 10 di ♦ Ovest incassa A e K di ♣... e constatata la 3-2 giocherà il FANTE di ♣ superato con la DAMA, per fare il secondo impasse e ancora l'OTTO di ♣ superato dal NOVE per il terzo e ultimo impasse: 12 prese

Clicca qui per vedere la giocata corretta: <https://tinyurl.com/29oqcl7l>